
ANALISIS PERILAKU KOMUNIKASI PENGGUNA GAME ONLINE FREE FIRE PADA SISWA SMK NEGERI 1 MARTAPURA KABUPATEN OKU TIMUR

Communication Behavior of Free Fire Online Game Users in Students of SMK Negeri 1 Martapura, OKU Regency East

Arya barata¹, Akhmad Rosihan², Bianca Virgiana³

Prodi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Baturaja

Jl.Ki Ratu Pehulu No.2301 Karang Sari Baturaja, Palembang, Indonesia

¹Aribarata33@Gmail.com; ² ahmad_rosihan@fisip.unbara.ac.id; ³biancavirgiana@fisip.unbara.ac.id

ABSTRACT

Advances in technology can have positive and negative impacts on society. One of them is through online games, but for everyone there are also those who assume that online games are more directed to the negative impact than the positive depends on the individual who judges it. Communication behavior of online game users, one of which is Free fire. In this study using the theory of conversation analysis which is part of the theory of socioculture. This theory explains the principles in conversation which consist of the principle of quantity; quality principle; the principle of relevance and the principle of etiquette. This research uses qualitative research methods, qualitative research methods are methods by collecting data which are done by observation and in-depth interviews. In this study an in-depth interview will be conducted to students of SMK Negeri 1 Martapura. The results of research on communication behavior of free fire online game users in SMK Negeri 1 Martapura Timur OKU Regency viewed from the principle of quantity, communication behavior of online game addicts, addicts are more closed in the form of behavior towards the general public and more open to fellow online game addicts with interpersonal communication that addicts do to communicate. The principle of quality, communication behavior that is formed due to the repetition of the communication process continuously by using the same language and topic. Principle Relevance, online game addicts are more comfortable using informal language which is usually the language of their respective regions. This informal language has abbreviations and slang used because online game addicts understand each other the meaning of the abbreviations and slang used. The principle of etiquette, the language used in communication that is verbal and non verbal language.

Keywords: Behavior Communication, Game Online, Theory of Analysis conversation

ABSTRAK

Kemajuan teknologi dapat memberikan dampak positif dan dampak negatif bagi masyarakat. Salah satunya melalui game online, namun bagi setiap orang ada juga yang menganggap bahwa game online lebih mengarah pada dampak negatif dari pada positifnya tergantung bagi individu yang menilainya. Perilaku komunikasi pengguna game online salah satunya adalah Free fire. Dalam penelitian ini menggunakan teori analisis percakapan yang merupakan bagian teori sosiokultur. Teori ini menjelaskan tentang prinsip-prinsip dalam percakapan yang terdiri dari prinsip kuantitas; prinsip kualitas; prinsip relevansi dan prinsip tata krama. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dilakukan dengan cara observasi dan wawancara mendalam kepada siswa SMK Negeri 1 Martapura. Hasil penelitian mengenai perilaku komunikasi pengguna game online free fire pada siswa SMK Negeri 1 Martapura Kabupaten OKU Timur dilihat dari prinsip kuantitas, perilaku komunikasi para pecandu game online, para pecandu lebih tertutup dalam bentuk perilaku terhadap masyarakat umum dan lebih terbuka kepada sesama para pecandu game online. Prinsip kualitas, perilaku komunikasi yang terbentuk karena pengulangan proses komunikasi secara terus menerus dengan menggunakan bahasa dan topik bahasan yang sama. Prinsip relevansi, para pecandu game online ini lebih nyaman menggunakan bahasa informal yang biasanya merupakan bahasa daerah masing-masing. Bahasa informal ini terdapat singkatan-singkatan dan bahasa gaul yang digunakan. Prinsip tata krama, bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi yaitu bahasa verbal dan non verbal. Bahasa verbal yang terbagi menjadi bahasa formal dan informal, sedangkan bahasa non verbal yang digunakan berupa gesture yang dapat menunjukkan perilaku komunikasi. **Kata Kunci:** Perilaku Komunikasi, Game Online, Teori Analisis Percakapan

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi memang membawa banyak dampak, mulai dari dampak positif hingga dampak negatif. Jika kita bisa menimbang antara positif dan negatif mungkin banyak positifnya, namun bagi setiap orang ada juga yang menganggap bahwa lebih banyak negatifnya dari pada positifnya tergantung dari individu menilainya. Perilaku komunikasi pengguna *game online Free fire* antar tim memberikan kebiasaan untuk saling memberikan kabar ketika ingin bermain sehingga membuat komunikasi lebih intens dan lebih memperbanyak pengguna *game online Free Fire*. Namun tanpa disadari terkadang kebiasaan bermain game mampu membuat penggunanya cenderung menjadi individualis, tidak menghiraukan kejadian-kejadian yang ada disekitarnya dan tidak mampu menyesuaikan diri terhadap lingkungan akibat hanya terfokus pada permainannya sendiri. Problematika perilaku komunikasi antar tim dalam *game online Free fire* sekarang ini semakin kompleks termasuk kecanduan *game online* yang berkembang pada saat ini. Asumsi yang ada bahwa perilaku komunikasi antar personal berpengaruh dapat dilihat dilingkungan umum dari pengguna *game online* dan gaya hidup masing-masing individu. Siswa SMK Negeri 1 Martapura Kabupaten OKU Timur yang sebagai pengguna *game online* ini menganggap *game* sebagai hiburan atau sekedar hobi karena mereka menyukai *game* tersebut. Dan juga mereka menganggap dengan bermain *game online* bisa mendapatkan banyak teman yang belum dikenal sebelumnya atau bahkan mendapatkan teman dari berbeda lokasi. perilaku komunikasi pengguna *game online* tergantung dari sudut pandang tiap penggunanya. Tetapi banyak penyebab yang ditimbulkan akibat *game online* yang mendorong seseorang memiliki perilaku komunikasi tertentu. Dari berbagai motif yang mendorong dalam penggunaan *game online* yang menimbulkan suatu perubahan dalam perilaku berkomunikasi pada *game online*.

1.1 Pengertian

Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual, *game online* juga dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik. *Game online* tersebut sangat erat kaitannya dengan sikap dan moral serta bahasa yang digunakannya. Adapun bahasa setiap orang, satu dengan yang lainnya, bisa jadi tidak sama. Biasanya, hal itu bergantung dari bahasa apa yang digunakan orang bersangkutan.

Game online diperkirakan menempati peringkat tujuh aplikasi internet yang paling banyak digunakan di Indonesia setelah *email*, *IM*, situs jejaring social, *search engine*, berita *online* dan *blog*. Games Online adalah Game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat

diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Kemudian Menurut menurut Burhan dalam Adam, Ernest & Andrew, Rollings (2005: 222) ialah “sebagai game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game”. Adam, Ernest & Andrew, Rollings (2005: 45) mendefinisikan *Game online* adalah “permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual”.

Jadi berdasarkan definisi diatas, *game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet) dan Game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet. *Game online Free fire* adalah permainan survival shooter terbaik yang tersedia di ponsel. Permainan berdurasi 10 menit ini akan menempatkan kamu di pulau terpencil dimana kamu bertarung melawan 49 pemain lainnya, dengan tujuan untuk bertahan hidup.

Player bebas memilih posisi untuk memulai permainan menggunakan parasut, dan tujuan semua ini untuk bertahan dalam zona aman selama mungkin. Menyetir kendaraan untuk menjelajahi map yang besar, bersembunyi dalam parit, atau menjadi tidak terlihat dengan tiarap di padang rumput. Menyerang, menembak, bertahan hidup, hanya satu tujuan: untuk bertahan hidup dan menjawab panggilan tugas.

Analisis percakapan merupakan sebuah cabang dari sosiologi yang disebut etnometodologi yang merupakan penelitian mendalam tentang bagaimana manusia mengatur kehidupan sehari-hari mereka. Analisis percakapan berhubungan dengan beragam masalah. Pertama, hal ini berhubungan dengan apa yang ingin diketahui oleh pembicara untuk memulai percakapan atau aturan-aturan percakapan. Fitur-fitur percakapan, seperti pergantian giliran, jeda dan celah, serta penimpaan telah menjadi ketertarikan khusus. Analisis percakapan juga berhubungan dengan pelanggaran aturan dan cara-cara manusia mencegah serta membenarkan kesalahan dalam pembicaraan, tentu saja aspek yang paling penting dari analisis percakapan, hal ini membahas mengenai anggapan pertama dan yang paling umum adalah prinsip kerjasama terdiri dari 4 prinsip yaitu yang pertama prinsip Kuantitas yaitu sebuah

kontribusi terhadap sebuah percakapan akan memberikan informasi yang cukup dan tidak terlalu banyak, lalu prinsip Kualitas yaitu sebuah kontribusi harus benar, kemudian prinsip Relevansi yaitu komentar-komentar kita harus berhubungan, dan yang terakhir prinsip Tata Krama yaitu jangan mengatakan sesuatu yang tidak jelas, ambigu, dan tidak teratur.

penelitian ini menggunakan teori analisis percakapan yang merupakan bagian teori sosiokultur. Tradisi Sosiokultural, teori ini menjelaskan pemahaman apa yang dibuat atau dibangun dalam percakapan, bagaimana makna muncul dalam percakapan, dan bagaimana simbol-simbol diartikan melalui interaksi. Dimana analisis percakapan merupakan sebuah cabang dari sosiologi yang disebut etnometodologi yang merupakan penelitian mendalam tentang bagaimana manusia mengatur kehidupan sehari-hari mereka dengan menggunakan empat prinsip kerjasama yaitu prinsip Kuantitas yaitu sebuah kontribusi terhadap sebuah percakapan akan memberikan informasi yang cukup dan tidak terlalu banyak, lalu prinsip kualitas yaitu sebuah kontribusi harus benar, kemudian prinsip relevansi yaitu komentar-komentar kita harus berhubungan, dan yang terakhir prinsip tata krama yaitu jangan mengatakan sesuatu yang tidak jelas, ambigu, dan tidak teratur.

Komunikasi

Pengertian komunikasi secara umum dapat dilihat dari dilihat dua segi, yaitu: a) pengertian komunikasi secara etimologis, secara *etimologis* (asal katanya), komunikasi berasal dari bahasa Latin yaitu *communication*, bersumber dari kata *communis* yang berarti sama, dalam hal ini berarti membuat kebersamaan makna dalam suatu hal antara dua orang atau lebih (Onong, 2013: 9). Mulyana, (2015: 190) mendefinisikan komunikasi sebagai proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keterampilan, dan sebagainya yang dilakukan dengan menggunakan lambang-lambang atau kata-kata, gambar, bilangan, grafik, dan lain-lain.

Manurut Anderson (2005: 89), sebuah definisi yang dibuat oleh kelompok sarjana komunikasi yang mengkhususkan diri pada studi komunikasi antar manusia (*human communication*) bahwa komunikasi adalah suatu transaksi, proses simbolik yang menghendaki orang-orang mengatur lingkungannya dengan (1) membangun hubungan antar sesama manusia (2) melalui pertukaran informasi (3) untuk menguatkan sikap dan tingkah laku orang lain (4) serta berusaha mengubah sikap dan tingkah laku itu. Banyak sekali definisi komunikasi yang berbeda-beda yang disampaikan oleh para ahli komunikasi. Sementara Fiske (2012: 36), mendefinisikan komunikasi sebagai penyampaian pesan melalui penggunaan simbol-simbol, seperti kata-kata, gambar-gambar, angka-angka, dan lain-lain. Suatu proses komunikasi tidak hanya berupa memberitahukan dan mendengarkan saja, namun didalam suatu proses komunikasi harus mengandung pembagian ide, pikiran, fakta, ataupun pendapat dari satu orang kepada orang lain.

Menurut Wilbur dalam Onong (2013: 12), mengatakan dalam karyanya "*Communication Research in the United States*" bahwa komunikasi akan berhasil apabila pesan yang disampaikan oleh komunikator cocok dengan kerangka acuan (*frame of reference*), yakni paduan pengalaman dan pengertian (*collection of experiences and meanings*)

Perilaku Komunikasi

Perilaku komunikasi dapat diartikan suatu tindakan yang sengaja maupun tidak disengaja oleh seseorang yang ditafsirkan oleh orang lain. Perilaku komunikasi dalam kelompok adalah tindakan dalam berkomunikasi, setiap tindakan dalam komunikasi meliputi tindakan verbal dan tindakan nonverbal atau yang lebih dikenal dengan perilaku komunikasi verbal dan perilaku komunikasi nonverbal bahwa pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih, LaPierre 1934 (dalam Azwar, 2015: 5) mendefinisikan sikap suatu pola perilaku, tendensi atau kesiapan antisipatif, predisposisi untuk menyesuaikan diri dalam situasi sosial, atau secara sederhana, sikap adalah respons terhadap stimuli sosial yang telah terkondisikan. Oleh karenanya, komunikasi verbal adalah usaha-usaha yang dilakukan secara sadar untuk berhubungan dengan orang lain secara lisan dengan menggunakan bahasa. Dalam proses komunikasi kelompok, selain perilaku komunikasi verbal dalam bentuk dialog, diskusi, dan percakapan dengan penggunaan bahasa sebagai simbol yang telah dikonstruksi dan memiliki makna yang sama juga terdapat perilaku komunikasi nonverbal yaitu perilaku komunikasi yang menggunakan simbol atau isyarat selain dengan kata-kata.

Kelompok pemikiran yang diwakili oleh para ahli seperti Chave (1928), Bogardus (1931), LaPierre (1934), Mead (1934), dan Gordon Allport (1935) tokoh terkenal di bidang psikologi sosial dan psikologi kepribadian (dalam Azwar, 2015: 5) yang konsepsi mereka mengenai sikap lebih kompleks, menurut kelompok pemikiran ini, sikap merupakan semacam kesiapan untuk bereaksi terhadap suatu objek dengan cara-cara tertentu. Proses mental yang terjadi dalam diri manusia tidak dapat kita amati secara langsung, oleh karena itu, kita hanya dapat menarik kesimpulan mengenai apa yang menyebabkan seseorang bertingkah laku tertentu berdasarkan apa yang ditampilkan orang tersebut. Perilaku manusia sering pula disebut tingkah laku, yang berbentuk aktivitas seseorang dalam rangka bereaksi terhadap rangsangan atau stimulus. Stimulus dapat berasal dari dirinya sendiri atau dari luar (lingkungan). Kekuatan yang mempengaruhi perilaku manusia, tidak hanya kekuatan yang berasal dari lingkungannya saat ini, tetapi juga pengalaman masa lalu dan juga pengaruh dari masa depan.

2. METODE PENELITIAN

Paradigma konstruktivis, yaitu paradigma yang hampir merupakan antitesis dari paham yang meletakkan pengamatan dan objektivitas dalam menemukan suatu realitas atau ilmu pengetahuan. Paradigma ini memandang ilmu sosial sebagai analisis sistematis terhadap *socially meaningful action* melalui pengamatan langsung dan terperinci terhadap perilaku sosial yang bersangkutan menciptakan dan memelihara / mengelola dunia sosial Paradigma konstruktivis memiliki beberapa kriteria yang membedakannya dengan paradigma lainnya, yaitu, ontologi, epistemologi, dan metodologi. Pada level ontologi, paradigma konstruktivis melihat kenyataan sebagai hal yang ada tetapi realitas bersifat majemuk, dan maknanya berbeda bagi tiap orang. Dalam epistemologi, peneliti menggunakan pendekatan subjektif karena dengan cara itu bisa menjabarkan pengkonstruksian makna oleh individu. Dalam metodologi, paradigma ini menggunakan berbagai macam jenis pengkonstruksian dan menggabungkannya dalam sebuah konsensus.

Penelitian ini menggunakan dasar penelitian studi kasus dimana obyek/masalah yang dipilih dan diamati, kemudian di analisis secara menyeluruh sebagai suatu kesatuan yang terintegritas dengan tujuan akan memperoleh informasi dari sejumlah informan yang dianggap dapat mewakili populasi Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini memungkinkan seorang peneliti untuk menginterpretasikan dan menjelaskan suatu fenomena secara holistik dengan menggunakan kata-kata, tanpa harus bergantung pada sebuah angka. Menurut Bodgan dan Taylor,

metodologi kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh). Jadi tidak boleh mengisolasi individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai dari suatu keutuhan. Menurut Sugiyono (2010: 13) penelitian kualitatif deskriptif yaitu, penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain. Penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran mengenai perilaku komunikasi pengguna *game online free fire* pada Siswa SMK Negeri 1 Martapura Kabupaten OKU Timur.

Teknik Penentuan Informan

Sugiyono mengatakan, informan penelitian adalah seseorang yang akan diberikan pertanyaan-pertanyaan penelitian oleh peneliti. Teknik penentuan informan yang dipakai yaitu *non probability sample* merupakan teknik pengambilan *sample* tidak ditentukan lebih dahulu, peneliti langsung mengumpulkan data dari unit *sampling* yang ditemui, dimana jenis penarikan *sample* dalam penelitian ini ditentukan secara *purposive sampling* yang dilakukan dengan mengambil orang-orang yang terpilih sesuai dengan tujuan penelitian dengan dasar pertimbangan bahwa informan yang dipilih adalah kelompok yang dianggap menguasai dalam lingkup perusahaan yang berkaitan dengan materi penelitian dengan alasan keterbatasan waktu dalam mengambil *sample*, tenaga dan dana serta kaitannya dengan penelitian ini, (Sugiyono, 2010: 209). Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Menurut Arikunto (2010:198) penelitian kualitatif adalah penelitian yang tidak menggunakan model-model matematik, statistik atau komputer. Proses penelitian dimulai dengan menyusun asumsi dasar dan aturan berpikir yang akan digunakan dalam penelitian. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dalam kegiatannya peneliti tidak menggunakan angka dalam mengumpulkan data dan dalam memberikan penafsiran terhadap hasilnya. Dalam menganalisa penelitian kualitatif terdapat beberapa tahapan-tahapan yang perlu dilakukan diantaranya adalah sebagai berikut:

Reduksi data (*Data Reduction*)

Menurut Sugiyono (2010: 247), mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

Dalam penelitian ini, peneliti memasuki *setting* tempat penelitian. Kemudian dalam mereduksi data, peneliti memfokuskan pada *informan key*, dengan mengategorikan pada aspek sumber informasi, jenis, dan karakteristik kebutuhan informasi.

Penyajian Data (*Data Display*)

Menurut Sugiyono (2010: 249), dengan penyajian data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang dipahami tersebut. Seperangkat reduksi data juga perlu diorganisasikan ke dalam suatu bentuk tertentu (*display data*) sehingga terlihat sosoknya secara lebih utuh. Berbentuk sketsa, sinopsis, matriks, atau bentuk-bentuk lain yang diperlukan untuk memudahkan upaya pemaparan dan penegasan kesimpulan. Bentuk penyajian data dalam penelitian ini yaitu bentuk teks yang bersifat naratif.

Kesimpulan/ Verifikasi (*Conclusion Drawing/ Verification*)

Menurut Sugiyono (2010: 252), kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak. Hal ini karena masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian di lapangan.

Kesimpulan merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran obyek dalam bentuk hubungan kausal atau interaktif, hipotesis, atau teori (Sugiyono, 2010: 253). Kesimpulan-kesimpulan diverifikasi dengan menguji kebenaran, kekuatan, dan kecocokan makna-makna yang muncul dari data untuk menguji validitas makna-makna tersebut. Apabila data display yang telah dikemukakan sebelumnya telah didukung oleh data-data yang mantap, maka dapat dijadikan kesimpulan yang kredibel.

Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data (Triangulasi)

Pemeriksaan terhadap keabsahan data pada dasarnya, selain digunakan untuk menyanggah balik yang ditunjukkan kepada penelitian kualitatif yang mengatakan tidak ilmiah, juga merupakan sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif (Moleong, 2016: 320). Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji, *credibility, transferability, dependability, dan confirmability* (Sugiyono, 2010:270).

Agar data dalam penelitian kualitatif dapat dipertanggungjawabkan sebagai penelitian ilmiah perlu dilakukan uji keabsahan data. Adapun uji keabsahan data yang dapat dilaksanakan sebagai berikut :

- 1) Triangulasi Sumber, untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.
- 2) Triangulasi Teknik, untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.
- 3) Triangulasi Waktu, data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, akan memberikan data lebih valid sehingga lebih kredibel.

Wiliam Wiersma mengatakan triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu (Sugiyono, 2010:273). Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkah laku individu dalam suatu kelompok merupakan kegiatan dan perbuatan yang dapat diukur dan diamati, dimana perilaku komunikasi mengacu pada terjadinya perubahan sikap serta pendapat sebagai akibat dari informasi yang disampaikan dari satu individu ke individu yang lain dalam suatu kelompok sebagai identitas dalam kelompok tersebut. Jika berbicara mengenai fenomena perilaku komunikasi yang terjadi pada pengguna *game online free fire* yang merupakan suatu aspek yang dipengaruhi oleh tujuan komunikasi yang dilakukan oleh antar pemain *game online* yang secara sadar

maupun tidak mengubah perilaku mereka. Perilaku tidak terlepas dari hal-hal yang mempengaruhinya, seperti pengaruh situasi dalam menentukan perilaku manusia.

Dalam *game* ini, tiap pemain akan dihadapkan pada situasi yang sama dalam sebuah pertandingan, perilaku mereka akan dipengaruhi oleh situasi pertandingan. Perbedaan karakteristik personal para pemain yang pada akhirnya akan memberikan tanggapan atau perilaku yang berbeda terhadap situasi yang muncul dalam pertandingan. Pada siswa SMK Negeri 1 Martapura sebagai kebutuhan bagi mereka yang merupakan pengguna aktif pada *game online* tersebut dimana pengguna *game online* ini sering menggunakan istilah-istilah dilingkup pada komunitas tersebut. Tujuan siswa dalam menggunakan *game online* ini sebagai bentuk akan hiburan mereka ketika sedang bosan, bisa mendapatkan teman yang sebelumnya belum dikenal sama sekali. selain itu, *game* ini juga bisa saling bekerja sama dalam mencapai tujuan tertentu.

Penelitian ini dengan melakukan wawancara yang mendalam terkait dengan perilaku komunikasi pengguna *Game online Free Fire* pada siswa SMK Negeri 1 Martapura Kabupaten OKU Timur, peneliti melakukan wawancara kepada lima informan yaitu informan 1 bernama Edo yaitu SMK Negeri 1 Martapura Kabupaten OKU Timur, informan 2 bernama Priska yaitu pengguna game, Informan 3 bernama Yoga, Informan 4 bernama Bayu dan Informan 5 bernama Fajri. Seluruh informan merupakan siswa SMK Negeri 1 Martapura Kabupaten OKU Timur yang pengguna *game online*. *Game online* merupakan permainan (*Games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin- mesin yang dipergunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. Berikut hasil wawancaranya terkait dengan proses penggunaan *game online* oleh pengguna *game*. Peneliti memberikan pertanyaan kepada informan terkait dengan permainan *game online* yang sering mereka mainkan. *Game online* merupakan permainan (*Games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin- mesin yang dipergunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. Berikut hasil wawancaranya terkait dengan proses penggunaan *game online* oleh pengguna *game*. Peneliti memberikan pertanyaan kepada informan terkait dengan permainan *game online* yang sering mereka mainkan. Informan pertama ini merupakan informan yang sangat aktif menggunakan *game online* dari awal masuk SMA. Laki-laki yang akrab disapa Edo ini sangat suka bermain *game online*, seperti saat ditemui di warnet Angel.Net Edo sedang asyik bermain *game online* yaitu *free fire*.

Kemajuan teknologi memang membawa banyak dampak, mulai dari dampak positif hingga dampak negatif. Jika kita bisa menimbang antara positif dan negatif mungkin banyak positifnya, namun bagi setiap orang ada juga yang menganggap bahwa lebih banyak negatifnya dari pada positifnya tergantung dari individu menilainya. Perilaku komunikasi pengguna *game online Free fire* antar tim memberikan kebiasaan untuk saling memberikan kabar ketika ingin bermain sehingga membuat komunikasi lebih intens dan lebih memperbanyak pengguna *game online Free Fire*. Dalam permainan tersebut terdapat fitur obrolan *Free fire* dirancang untuk mendorong percakapan antar pemain dan membangun

Gaya komunikasi yang seperti apapun pasti memiliki isi pesan (*isi chat*) yang berbeda-beda. Isi *chat* yang dilakukan oleh para pemain *game online* pun banyak dipengaruhi oleh hal-hal yang ada dalam *game online* itu sendiri maupun dari pemain *game online*. Hal-hal yang mempengaruhi ini pun terbagi menjadi dua, yaitu hal-hal yang sangat mempengaruhi isi *chat* dan juga hal-hal yang tidak terlalu mempengaruhi isi *chat*. Jenis *chats* sangat mempengaruhi isi *chat* tersebut, mulai ditujukan untuk apa maupun siapa, seperti contoh *chat* umum ditujukan untuk pemain-pemain yang ada di dekat karakter

yang dimainkan, dapat dibaca oleh siapapun yang di dekat karakter yang dimainkan. Penjelasan yang lebih lengkap mengenai jenis *chat* ini dapat dilihat pada penjelasan mengenai jenis-jenis *chat* yang ada dalam *game online*. Keakraban selalu mempengaruhi isi pembicaraan setiap yang melakukannya mulai dari dunia nyata sampai *game online* sekalipun, Hal-hal yang sangat mempengaruhi isi *chat* inipun tidak jauh berbeda dengan hal-hal yang sangat mempengaruhi isi pembicaraan dalam dunia nyata, seperti norma atau peraturan dan keakraban. Sebagaimana yang diungkapkan oleh pecandu *game online*

4. PENUTUP

perilaku komunikasi para pecandu *game online* lebih tertutup dalam bentuk perilaku terhadap masyarakat umum dan lebih terbuka kepada sesama para pecandu *game online* dengan komunikasi antarpribadi yang para pecandu lakukan untuk berkomunikasi.

Prinsip kualitas, perilaku komunikasi yang terbentuk karena pengulangan proses komunikasi secara terus menerus dengan penggunaan bahasa dan topik bahasan yang sama. Dapat dilihat dari waktu saat para pecandu *game online* ini melakukan komunikasi yaitu sebelum bermain *game online*, saat bermain *game online*, dan setelah bermain *game online* ini membentuk sebuah perilaku komunikasi bahwa sebelum bermain, saat bermain, dan setelah bermain *game online* mereka saling berkomunikasi.

Prinsip relevansi, para pecandu *game online* ini lebih nyaman menggunakan bahasa informal yang biasanya merupakan bahasa daerah masing-masing. Bahasa informal ini terdapat singkatan-singkatan dan bahasa gaul yang digunakan karena pecandu *game online* ini saling mengerti arti dari singkatan dan bahasa gaul yang digunakan. Bahasa informal yang digunakan dalam berkomunikasi ini digunakan karena pecandu *game online* ini merasa lebih akrab. Komunikasi non verbal ini digunakan untuk memperkuat maksud dari bahasa verbal yang digunakan saat berkomunikasi.

Prinsip tata krama, bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi yaitu bahasa verbal dan non verbal. Bahasa verbal yang terbagi menjadi bahasa formal dan informal, sedangkan bahasa non verbal yang digunakan berupa *gesture* yang dapat mencerminkan perilaku komunikasi. Perasaan dari pecandu *game online* dalam berkomunikasi. Para pecandu *game online* ini menggunakan bahasa formal yaitu Bahasa Indonesia yang merupakan bahasa baku. Bahasa formal ini digunakan saat bertemu dengan teman baru, tetapi bahasa formal yang digunakan ini tidak sesuai dengan EYD (Ejaan yang Disempurnakan) karena dirasa terlalu kaku saat digunakan berkomunikasi dengan sesama pecandu *game onlinel*

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Adam, Ernest & Andrew, Rollings. 2007. *Foundamentals Of Game Design*. New Jersey: person Education, Inc.

Anderson. 2005. *Media Penyiaran, Strategi Mengelola Radio & Televisi*. Ramdina Prakarsa. Tangerang.

Andi Indri Abriani. 2014. *Perilaku Komunikasi Pengguna Game online "Mobile Legends*. (Studi Pada Mahasiswa FISIP Universitas Halu Oleo). Jurusan Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Halu Oleo.

(Sumber: <http://unhaluoleo.ac.id>, diakses pada tanggal, 5 November 2019 pukul: 10.20)

Andini, Asih Ria, dkk. 2015. *Perilaku Pemain Game online Mobile Legends Di Kalangan Mahasiswa Kota*. Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas.

(Sumber: <http://kia.unpad.ac.id>, diakses pada tanggal, 5 November 2019 pukul: 10.20)

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Edisi Revisi VII. Yogyakarta: Rineka Cipta.

Aziz, Sjaiful Mohammad. 2016. *Pengaruh game online terhadap perilaku komunikasi antar personal siswa kelas X TSM di Sekolah SMK PGRI 4 kota Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi UNP Kediri.

(Sumber: <http://simki.unpkediri.ac.id>, diakses pada tanggal, 5 November 2019 pukul: 10.20)

Azwar. 2015. *Psikologi Remaja Pengguna Game online*. Journal Psychology.

Desmita. 2008. *Meneropong Perilaku Digital Generasi Millenial*. Literasi Digital Generasi Milenial,1-33.

Effendy, Onong Uchjana. 2013. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik*. Mahasiswa Rosdakarya. Bandung.

Fiske, Jhon. 2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi Ketiga*. PT. RajaGrafindo Persada. Jakarta.

Johansenn, David H (ed). 2008. *Handbook Of Educational Communications and Technology*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Hurlock. 2008. *Perilaku Remaja Pengguna Game online*. Journal Psychology.

<https://www.suara.com/tekno/2019/08/10/093300/ini-5-game-android-terlaris-agustus-2019?page=all> | diakses pada 01 Oktober 2019 pukul 21,00 WIB

<http://www.beritajitu.com>, 8 November 2019

J. Suprpto. 1984. *Metode Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Jhon C. Beck. 2001. *Risk Talking Games and Influence Behavior*. Journal Of Personality and Social Psychology, 50. 402-421.

Kusumah, Trijaya Reza. 2010. *Kensep Dari Pecandu Game online (Studi Deskriptif Tentang Konsep Diri Pecandu Game online Dikota Bandung*. Skripsi Unikom Bandung.

(Sumber : <http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=rea>, diakses pada tanggal, 5 November pukul: 10.00)

Littlejohn, Stephen W. dan Karen A. Foss. 2009. *Teori Komunikasi Edisi Sembilan*. Selemba Humanika. Jakarta.

Meleong. 2016. *Metodelogi Penelitian*. Yogyakarta : Rineka Cipta.

Mulyana, Dedy. 2001. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Rahmat, Jalaluddin. 2014. *Psikologi Komunikasi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Soetjningsih. 2018. *Dampak Penggunaan Game online dikalangan Siswa*. Journal Psychology.

Tanjung, Vetty Putri. 2015. *Game online Dan Agresivitas Anak Usia SMP Di Sidoarjo*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

(Sumber: <http://emilla.unmuhsido.ac.id>, diakses pada tanggal, 5 November 2019 pukul: 10.20)

Woods, Richard E. 2005. *Digital Image Processing*. New Jersey : Prentice-Hall, Inc.
